Вичварпер

ПЖ: 5 + модификатор Выносливости

5 ПЗ

Большинство существ считает, что реальность ограничена их физическим окружением. Вы знаете правду: все, что вас окружает, - это всего лишь тонкая вуаль, прикрывающая бесконечный гобелен существования. Ваша реальность - это палимпсест, в вашем распоряжении все возможные миры и все альтернативные реальности. Благодаря своей магии и силе личности вы можете вглядываться в эти временные линии и извлекать из них всё что вам угодно, используя их пространственные отголоски, чтобы искажать и изменять свой собственный мир.

Ключевая характеристика

Ваша ключевая характеристика - Харизма, именно она определяет вашу способность творить магию, СЛ испытаний ваших заклинаний и количество заклинаний, которые вы можете сотворить в день. Высокий показатель Ловкости может помочь вам более точно стрелять из оружия и уклоняться от атак противников.

Классовые навыки

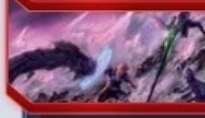
Пунктов навыков за уровень:
4 + модификатор интеллекта

Акробатика (Лвк)
Блеф (Хар)
Культура (Инт)
Дипломатия (Хар)
Запугивание (Хар)
Мистицизм (Мдр)
Физические науки (Инт)
Профессия (Инт, Мдр или Хар)

Классовые особенности

Ношение брони
Лёгкая броня

Обращение с оружием
Гранаты, короткоствольное оружие, простое оружие ближнего боя



Уровень	БМА	Стойкость	Реакция	Воля	Классовые особенности	Заклинания в день (по кругам) 1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+0	Бесконечность миров (1 круг)	2	–	–	–	–	–
2	+1	+0	+3	+0	Сдвиг парадигмы	2	–	–	–	–	–
3	+2	+1	+3	+1	Взгляд в иные миры +1, привычное оружие	3	–	–	–	–	–
4	+3	+1	+4	+1	Бесконечность миров (2 круг)	3	2	–	–	–	–
5	+3	+1	+4	+1	Сдвиг парадигмы	4	2	–	–	–	–
6	+4	+2	+5	+2	Наложение реальностей (1 в день), Взгляд в иные миры +2	4	3	–	–	–	–
7	+5	+2	+5	+2	Бесконечность миров (3 круг)	4	3	2	–	–	–
8	+6	+2	+6	+2	Сдвиг парадигмы	4	4	2	–	–	–
9	+6	+3	+6	+3	Взгляд в иные миры +3 (2 навыка)	5	4	3	–	–	–
10	+7	+3	+7	+3	Бесконечность миров (4 круг)	5	4	3	2	–	–
11	+8	+3	+7	+3	Сдвиг парадигмы	5	4	4	2	–	–
12	+9	+4	+8	+4	Наложение реальностей (2 в день), взгляд в иные миры +4	5	5	4	3	–	–
13	+9	+4	+8	+4	Бесконечность миров (5 круг)	5	5	4	3	2	–
14	+10	+4	+9	+4	Сдвиг парадигмы	5	5	4	4	2	–
15	+11	+5	+9	+5	Взгляд в иные миры +5	5	5	5	4	3	–
16	+12	+5	+10	+5	Бесконечность миров (6 круг)	5	5	5	4	3	2
17	+12	+5	+10	+5	Сдвиг парадигмы	5	5	5	4	4	2
18	+13	+6	+11	+6	Наложение реальностей (3 в день), взгляд в иные миры +6	5	5	5	5	4	3
19	+14	+6	+11	+6	Иномирная магия	5	5	5	5	5	4
20	+15	+6	+12	+6	Сдвиг парадигмы, архитектор реальности	5	5	5	5	5	5

Заклинания

Вы творите заклинания из списка заклинаний вичварпера (см. Character Operations Manual стр. 130-133). Чтобы изучить или сотворить заклинание, ваше значение Харизмы должно быть не менее 10 + круг заклинания. СЛ испытаний против ваших заклинаний равна 10 + круг заклинания + модификатор вашей Харизмы.

Вы можете применять ограниченное количество заклинаний каждого круга в день. Ваш дневной запас заклинаний приведён в таблице выше. Кроме того, у вас есть дополнительные заклинания в день, если модификатор вашей Харизмы равен +1 и выше (см. на следующей странице), но вы получаете их только в случае, если заклинания соответствующего круга вам уже доступны. Вы творите заклинания 0 круга также, как и прочие, но каждый день можете применять неограниченное их количество.

Каждый вичварпер знает весьма ограниченное количество заклинаний. На 1 уровне он узнаёт четыре заклинания 0 круга и два 1 круга (по своему выбору). На каждом следующем уровне вичварпера он изучает одно или несколько новых заклинаний, как показано в таблице (см. на следующей странице). В отличие от дневного запаса заклинаний, количество известных заклинаний не зависит от модификатора Харизмы.

При каждом повышении в уровне вичварпер может заменить одно из известных ему заклинаний другим заклинанием того же круга. При этом он теряет прежнее заклинание и получает новое. Вичварпер выбирает поступить ли подобным образом, в тот момент, когда изучает новые заклинания при повышении в уровне.

Вы можете сотворить любое известное заклинание вичварпера, если ещё не израсходовал дневной запас заклинаний соответствующего круга. Кроме того, вы можете применить заклинание, потратив ячейку более высокого круга. Например, если требуется заклинание 1 круга, а дневной запас для этого круга исчерпан, то для сотворения заклинания можно потратить неиспользованную ячейку 2 круга, если она есть.

Вичварперы также способны расшифровывать магические письмена, которые иначе разобрать не представляется возможным, или опознавать заклинания, заключённые в камнях чар (в качестве действия полного хода). Обычно это не высвобождает содержащуюся в них магию, но подобное может произойти, если камень был проклят или создан как ловушка.

Бесконечность миров (Св) 1 уровень

Основным действием вы можете создать пузырь измененной реальности, проецируя элементы параллельных измерений в вашу текущую вселенную. Вы расходуете ячейку заклинания Вичварпера 1-го круга или выше, чтобы создать эффект окружающей среды, такой как туман или густые заросли из других реальностей, который длится в течение количества раундов, равного вашему уровню класса вичварпера, если не указано иное. Как вариант, вы можете создать мгновенный эффект, например, вспышку огня от взрыва, произошедшего в параллельной вселенной. Конкретные эффекты зависят от уровня израсходованной ячейки заклинания.

Все эффекты, создаваемые бесконечностью миров, используют следующие правила, если не указано иное. Они имеют дальность 100 футов + 10 футов на уровень Вичварпера и имеют радиус 10 футов. Если вы создаете несколько эффектов с помощью одного использования бесконечных миров, все они возникают в одной точке. Если эффект требует испытания, СЛ равна 10 + круг ячейки, затраченной на создание эффекта + ваш модификатор Харизмы. Вы можете определить причину и проявление бесконечных миров, как хотите (при условии одобрения Ведущим), но сами эффекты являются лишь квазиреальными и не имеют никаких эффектов, кроме игромеханических, указанной в качестве вариантов для этой способности.

Вместо этого вы можете создать несколько слабых эффектов вместо одного мощного эффекта. Когда вы это делаете, вы выбираете два эффекта, доступных для любой версии этой способности, созданной за счет использования ячейки заклинания более низкого круга, чем та, которую вы фактически израсходовали. Для расчетов, основанных на круге заклинания, используйте круг израсходованной ячейки заклинания.

Например, вичварпер 10-го уровня может потратить ячейку заклинания 3-го круга и выбрать либо эффект 3-го круга, либо любые два эффекта, которые обычно создаются путем расходования ячеек заклинаний 1-го или 2-го круга.

Эффекты окружающей среды и мгновенные эффекты, которые вы можете создать, израсходовав ячейку заклинания Вичварпера определенного круга, следующие:

Дополнительные заклинания вичварпера

Значение Мудрости	0	1	2	3	4	5	6
1-11	–	–	–	–	–	–	–
12-13	–	1	–	–	–	–	–
14-15	–	1	1	–	–	–	–
16-17	–	1	1	1	–	–	–
18-19	–	1	1	1	1	–	–
20-21	–	2	1	1	1	1	–
22-23	–	2	2	1	1	1	1
24-25	–	2	2	2	1	1	1
26-27	–	2	2	2	2	1	1
28-29	–	3	2	2	2	2	1
30-31	–	3	3	2	2	2	2

Количество известных вичварперу заклинаний

Уровень в классе	0	1	2	3	4	5	6
1	4	2	–	–	–	–	–
2	5	3	–	–	–	–	–
3	6	4	–	–	–	–	–
4	6	4	2	–	–	–	–
5	6	4	3	–	–	–	–
6	6	4	4	–	–	–	–
7	6	5	4	2	–	–	–
8	6	5	4	3	–	–	–
9	6	5	4	4	–	–	–
10	6	5	5	4	2	–	–
11	6	6	5	4	3	–	–
12	6	6	5	4	4	–	–
13	6	6	5	5	4	2	–
14	6	6	6	5	4	3	–
15	6	6	6	5	4	4	–
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

1-й (Окружающая среда): Вы заставляете пораженную область становиться пересечённой. Это может означать, что металлический пол становится шатким и искривленным, водный путь забивается корнями и водорослями, или воздух наполняется нитями, похожими на паутину. Вы можете влиять на один тип передвижения (наземная скорость, скорость рытья, скорость лазания, скорость полета или скорость плавания) или любую комбинацию этих типов передвижения. Когда вы создаете пересечённую местность таким образом, она считается магически измененной местностью с точки зрения других эффектов.

1-й (мгновенно): вы заставляете яркую вспышку света заполнить область. Каждое существо в пределах области должно преуспеть в испытании Стойкости или стать растерянными в течение 1 раунда за уровень вичварпера. Если существо выбрасывает натуральную 1 в своем испытании (это означает, что d20 показывает «1»), оно также ослепляется на 1 раунд.

•2-й (Окружающая среда): вы вызываете опасность, которая каждый раунд наносит урон, равный кругу израсходованной ячейки заклинания, при успешном испытании Стойкости урон уменьшается вдвое. Существо пытается пройти это испытание, когда оно впервые получает урон от этого эффекта, и его результат применяется на все время действия эффекта. Вы выбираете тип урона каждый раз, когда используете эту способность (кислотный, дробящий, холод, электрический, огненный, колющий, рубящий или звуковой).

•2-й (мгновенно): вы вызываете дестабилизирующее событие, такое как короткое землетрясение, мгновенное изменение силы тяжести или порыв ледяного ветра. Каждое существо в пределах области должно преуспеть в испытании Реакции, иначе станет распластано. Если существо выбрасывает натуральную 1 в своем испытании, оно также перемещается на 5 футов за каждый круг израсходованной ячейки заклинания в выбранном вами направлении.

•3-й (Окружающая среда): вы заставляете область предоставлять укрытие от одного способа восприятия - зрение, эмоции, жизнь, запах, звук, мысли или вибрация (Основная книга правил стр. 260).

•3-й (мгновенно): вы вызываете дезориентирующее событие, такое как мигающие вспышки невозможных расцветок, громкие звуки, которые слышишь через запах, или дождь, падающий вверх по спирали. Каждое существо в пределах области должно преуспеть в испытании Воли, иначе оно будет сбито с цели на количество раундов, равное кругу израсходованной ячейки заклинания. Если существо выбрасывает натуральную 1 в своем испытании, оно также становится ошеломлено на 1 раунд.

•4-й (окружающая среда): вы создаете барьер, который в целом должен находиться в пределах дальности и области воздействия окружающей среды бесконечности миров. Барьер представляет собой количество 5-футовых кубов, число которых не превышает круг затраченной ячейки заклинания более чем в два раза. Каждый куб должен соединяться одной стороной как минимум с одним другим кубом, иметь твердость, равную удвоенному кругу затраченной ячейки заклинания, и каждый имеет ПЗ, равное 5-кратному кругу затраченной ячейки заклинания. Барьеры, которые вы можете вызвать, могут включать старые ржавые баррикады из хлама, ледяные плиты и так далее.

•4-й (мгновенно): вы создаете серию урона, поражающую все в области. Вы выбираете тип урона каждый раз, когда используете эту способность (кислотный, дробящий, холод, электрический, огненный, колющий, рубящий или звуковой), и он наносит 2d6 урона за круг израсходованной ячейки заклинания (испытание Реакции уменьшает урон вдвое).

•5-й (Окружающая среда): вы делаете воздух гуще или разреженнее или наполняете его токсичными парами. Каждое существо, дышащее воздухом, должно преуспеть в испытании Стойкости, иначе оно получит состояние дезориентации, пока остается в этой области. Существо проходит одно испытание, когда впервые попадает в бесконечность миров, и результат определяет эффект на все время действия этой способности.

•5-й (мгновенно): вы пытаетесь опутать все цели в области. Вы можете заполнить эту область цепями, вязким клеем или быстрозатвердевающим цементом. Каждая цель должна пройти испытание Реакции или получить состояние опутывания и закрепиться на одном месте на количество раундов, равное кругу израсходованной ячейки заклинания. Существа, которые входят в область после использования этой способности, не опутываются.

•6-й (Окружающая среда): Вы уменьшаете твердость объектов в пределах области на 50% (испытание Стойкости отменяет) или увеличиваете их твердость на 10 (максимум вдвое по сравнению с их нормальной твердостью).

Сдвиг парадигмы 2 уровень

Сдвиг парадигмы представляет собой вашу способность на короткое время внедрять части альтернативных реальностей в свою собственную, тонко или радикально изменяя свое окружение. Вы изучаете свой первый сдвиг парадигмы на 2-м уровне, а затем дополнительный сдвиг парадигмы каждые 3 уровня. Если не указано иное, эффекты сдвигов парадигмы длятся в течение количества раундов, равного вашему уровню вичварпера. Если сдвиг парадигмы позволяет испытанию сопротивляться его эффектам, СЛ равна 10 + половина вашего уровня вичварпера + ваш модификатор Харизмы.

Начиная с 4-го уровня ваша способность изменять свою реальность улучшается. При достижении нового уровня вичварпера (в том числе на 4-м уровне) вы можете заменить один сдвиг парадигмы, которую вы знаете, на другой сдвиг парадигмы того же уровня. Вместо этого вы можете выбрать сдвиг парадигмы более низкого уровня, но обратите внимание на уровень исходного сдвига парадигмы, чтобы, когда вы позже поменяете ту же парадигму на более высокие уровни, вы можете выбрать любой сдвиг парадигмы исходного уровня или ниже.)

Список сдвигов парадигм описан далее.

Взгляд в иные миры (Св) 3 уровень

Вы можете просеивать множество реальностей, получая понимание навыка, наблюдая за выполнением его десятками различных способов. Выберите навык. Вы получаете бонус +1 к проверкам, использующим этот навык. Этот бонус увеличивается на +1 на 6-м уровне и каждые 3 уровня после этого. Вы можете менять выбранный навык каждый раз, когда получаете новый уровень вичварпера. На 9-м уровне вы станете более опытным в использовании взгляда в иные миры и сможете выбрать два навыка.

Привычное оружие (Экс) 3 уровень

Вы получаете дополнительную черту Привычное оружие для всех типов оружия, с которыми данный класс умеет обращаться.

Наложение реальностей (Св) 6 уровень

Вы можете использовать свое понимание других реальностей, чтобы поменять результат вашего текущего существования на результат более благоприятной реальности. В качестве ответного действия один раз в день вы можете перебросить один бросок атаки, испытания, проверки характеристики или проверки навыка, которую вы пытаетесь совершить. В качестве альтернативы вы можете использовать эту способность в качестве ответного действия, чтобы при нанесении критического удара по вам или союзнику в пределах 100 футов, заменить критический удар обычным ударом.

Вы получаете одно дополнительное ежедневное использование этой способности на 12-м уровне и на 18-м уровне.

Иномирная магия (Св) 19 уровень

У вас есть почти неограниченное понимание всех возможных миров, и вы можете черпать из них силу, если сочтете это необходимым. Выберите пять сдвигов парадигм, которые ещё не изучены, но требованиям которых вы соответствуете. Эти сдвиги парадигм не должны требовать, чтобы ваш уровень был выше 8-го. Вы можете использовать выбранные сдвиги парадигмы общее количество раз в день, равное вашему модификатору Харизмы.

Архитектор измерений (Св) 20 уровень

Ваша сила воли может влиять на саму реальность, изменяя ключевые аспекты существования вокруг вас. Вы можете потратить 1 ПР, чтобы использовать любой известный вам сдвиг парадигмы. Это не требует действий, но вы должны использовать эту способность в свой ход, если только сдвиг парадигмы не может быть использовано в качестве ответного действия. Если сдвиг парадигмы требует ответного действия, вы все равно не можете использовать его, если не сработало указанное условие, но его использование не расходует ваше ответное действие за раунд. Если сдвиг парадигмы требует, чтобы вы потратили ПР для его использования, вы все равно должны потратить эти ПР в дополнение к затраченному на использование этой способности. Вы можете использовать эту способность только один раз за ход. Вы можете использовать особенность иномирная магия в сочетании с этой особенностью; поступая таким образом, вы как обычно расходуете ежедневное использование иномирной магии.

Кроме того, раз в неделю вы можете использовать заклинание перекройка реальности (Character Operations Manual стр. 143) как псевдозаклинание.

Сдвиги парадигмы

Вы изучаете свой первый сдвиг парадигмы на 2-м уровне и новый сдвиг парадигмы каждые 3 уровня после этого. Сдвиг парадигмы требует от вас определенного уровня, чтобы изучить его, и далее они рассортированы соответствующим образом. См. Выше для получения дополнительной информации о сдвигах парадигмы.

2 уровень

Для выбора этих сдвигов парадигмы вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Сорвать атаку (Св)

В качестве ответного действия, когда вы или ваш союзник подвергаетесь атаке, исходящей в пределах 100 футов от вас, вы можете потратить 1 ПР, чтобы наложить штраф -2 на бросок атаки. Если атака исходит от существа, это существо может попытаться пройти испытание Воли, чтобы нейтрализовать эффект этого сдвига. После того, как вы использовали против атакующего этот сдвиг парадигмы, он становится невосприимчив к этому сдвигу в течение 24 часов. На 8-м уровне штраф увеличивается до –3, а на 14-м уровне штраф увеличивается до –4.

Искривление организма (Св)

В качестве основного действия вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы выбрать существо в пределах 100 футов, и заменить физиологию его тела в этой версии существования на его физиологию из альтернативной реальности, чтобы наложить состояние потрясения на количество раундов, равное кругу израсходованной ячейки заклинаний.

Древний секрет

Вы можете извлекать определенные магические эффекты из других реальностей, что дает вам доступ к заклинаниям, обычно недоступным для вичварперов. Выберите одно заклинание из списка заклинаний мистиков или техномантов. Его круг должен быть не более чем на 1 ниже, чем заклинание самого высокого круга, которое вы можете сотворить. Добавьте это заклинание в свой список известных заклинаний вичварпера. Каждый раз, когда вы получаете возможность сотворять заклинания вичварпера более высокого круга, вы можете поменять заклинание, полученное с помощью этого сдвига парадигмы, на новое заклинание с максимальным кругом не более чем на 1 ниже, чем заклинание самого высокого круга, которое вы можете сотворить.

Проекция иных реальностей (Св)

В качестве основного действия вы можете накладывать слабые очертания себя из нескольких альтернативных реальностей, давая себе бонус +1 к КБ. На 5-м уровне вы можете потратить 1 ПР при использовании этой способности, чтобы вместо этого дать союзнику, которого вы касаетесь, бонус +1 к КБ.

Предотвращение ран (Св)

В качестве ответного действия, когда вы или ваш союзник в пределах 100 футов получаете урон ПЗ, вы можете потратить 1 ПР, чтобы предотвратить 1d4 единицы этого урона за каждые 2 ваших уровня вичварпера.

Перестановка гранаты (Св)

В качестве ответного действия, когда граната взрывается в пределах 100 футов от вас, вы можете сместить положение гранаты на 5 футов до того, как она взорвется, и ваши союзники в пределах ее области действия получат бонус +2 к своим испытаниям против эффектов гранаты. Вы также можете использовать эту способность против мгновенного эффекта или заклинания, определенного как радиус взрыва, требующего испытания. На 8-м уровне вы можете сместить положение гранаты на 10 футов. На 11 уровне вы можете сместить положение гранаты на 15 футов.

Сдвиг сопротивления (Св)

Основным действием вы можете изменить тип одного энергетического сопротивления (но не иммунитета) существа в пределах 100 футов (например, с холода на огонь) на 1 раунд. Существо может попытаться пройти испытание Воли, чтобы свести на нет этот эффект. После того, как вы нацелились на существо этим сдвигом парадигмы, вы не сможете снова нацелить это существо этим сдвигов в течение 24 часов.

Второй шанс (Св)

В качестве ответного действия, когда на вас или вашего союзника в пределах 100 футов действует заклинание или способность, которые позволяют пройти испытание и наносят урон ПЖ, ПЗ или характеристикам, вы можете потратить 1 ПР, чтобы дать союзнику возможность снова пройти испытание с бонусом +2, чтобы избежать или уменьшить урон.

5 уровень

Для выбора этих сдвигов парадигмы вы должны достичь как минимум 5 уровня.

Подавление (Св или Пс)

В качестве основного действия вы можете помешать существу в пределах 100 футов действовать наилучшим образом, подавив его видениями его неудач в других реальностях в качестве сверхъестественной способности. Цель должна преуспеть в испытании Воли, иначе она станет ошеломлена на 1 раунд. На 8-м уровне вы также можете потратить 1 ПР, чтобы вместо этого использовать заклинание замедление как псевдозаклирание. После того, как вы использовали этот сдвиг парадигмы на существо, вы не сможете снова использовать этот этот сдвиг на это существо в течение 24 часов.

Оптимизирование (Св или Пс)

Вы можете показать существу видения успешных результатов его выбора в других реальностях, что позволит ему действовать более эффективно. Основным действием вы можете прикоснуться к согласному существу, чтобы увеличить его скорость на 10 футов. Это считается сверхъестественным эффектом. На 8-м уровне вы также можете потратить 1 ПР, чтобы вместо этого использовать заклинание ускорение как псевдозаклинание. После того, как вы использовали этот сдвиг парадигмы на существо, вы не сможете снова использовать этот этот сдвиг на это существо в течение 24 часов.

Сопротивление элементам (Св)

В качестве ответного действия, когда вы или существо в пределах 100 футов получаете энергетический урон, вы можете потратить 1 ПР, чтобы предоставить цели сопротивление 5 против этого типа энергии (кислоты, холода, электричества, огня или звука). Это сопротивление применяется до урона от вызвавшей его атаки. На 8-м уровне предоставляемое сопротивление увеличивается до 10. На 11-м уровне предоставляемое сопротивление увеличивается до 15.

Оружейный сдвиг (Св)

Основным действием вы можете коснуться оружия, которое наносит урон, и временно изменить тип его урона. Если оружие наносит кинетический урон, вы можете изменить его только на другой тип кинетического урона; если он наносит энергетический урон, вы можете изменить его только на другой тип энергетического урона. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.

На 11 уровне вы можете вместо этого потратить 1 ПР, чтобы оружие, которого коснулись, нанесло любой кинетический или энергетический урон, независимо от его обычного типа урона. Например, вы можете заставить зеро-винтовку наносить колющий урон вместо холода. Эта способность никогда не заставляет оружие нацеливаться на другой КБ.

8 уровень

Для выбора этих сдвигов парадигмы вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Быстрый телепорт (Св)

В качестве сопутствующего действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы телепортироваться на расстояние до 30 футов. Вы должны видеть место перемещения. Это перемещение не провоцирует внеочередных атак.

Губительное искривление организма (Св)

В качестве основного действия вы можете потратить неиспользованную ячейку заклинания, чтобы выбрать существо в пределах 100 футов, и заменить физиологию его тела в этой версии существования на его физиологию из альтернативной реальности, чтобы наложить состояние ошеломления на количество раундов, равное кругу израсходованной ячейки заклинаний. Вы должны знать сдвиг парадигмы "Искривление организма", чтобы изучить этот сдвиг парадигмы.

Отрицание магии (Св)

В качестве ответного действия, когда вы становитесь целью заклинания, вы можете потратить 1 ПР, чтобы получить УкМ, равное 12 + ваш уровень вичварпера до конца вашего следующего хода.

11 уровень

Для выбора этих сдвигов парадигмы вы должны достичь как минимум 11 уровня.

Пространственный отскок (Св)

В качестве ответного действия, когда по вам попали атакой, но до того, как будет нанесён урон, вы можете потратить 2 ПР, чтобы телепортироваться на расстояние до 10 футов. Это перемещение не провоцирует внеочередных атак. Если ваше

новое местоположение приведет к тому, что вы станете недопустимой целью для атаки (например, потому что вы находитесь вне зоны досягаемости атаки в ближнем бою или атакующий больше не имеет линии видимости до вас), атака рассматривается как промах.

Формирование бесконечности (Св)

Когда вы используете классовую особенность "бесконечность миров", вы можете исключить до одного 5-футового квадрата за 1 УЗ из области действия.

Замещение разума (Св)

Вы можете освободить существо от ментального контроля или состояний, наложенных на него кем-либо. Один раз в день, в качестве основного действия, вы можете коснуться к согласному или бессознательному существу. Когда вы это делаете, пораженная часть его разума заменяется почти точной копией из альтернативной реальности, прекращая все эффекты с дескриптором "Разум", влияющие на цель, а также все состояния, которые можно снять при помощи заклинания Высшее избавление, и при этом которые были наложены эффектом с дескриптором "Разум". Цель получает состояние шок до конца своего следующего хода.

Вы также можете попытаться использовать этот сдвиг парадигмы на союзнике, который не желает этого из-за влияния эффекта с дескриптором "Разум". В этом случае союзник может попытаться сопротивляться эффекту с той же СЛ, что обычно применяется для этого эффекта. Если ему это удастся, союзник может позволить использовать этот сдвиг парадигмы, но если он потерпит неудачу, вы потратите действие и использование этого сдвига впустую. Это не дает союзнику возможности пройти испытание, если эффект изначально не позволял его.

На 14 уровне вы можете использовать этот сдвиг парадигиы на себе, даже если вы не можете это сделать из-за эффекта с дескриптором "Разум". Если вы это сделаете, это должно быть первое действие, которое вы совершаете в свой ход, и вы получите состояние шок до конца своего следующего хода.

14 уровень

Для выбора этих сдвигов парадигмы вы должны достичь как минимум 14 уровня.

Сдвиг иммунитета (Св)

В качестве ответного действия, когда существу с иммунитетом к определённому типу энергетического урона в пределах 100 футов наносится энергетический урон, вы можете заменить иммунитет этого существа на иммунитет к другому типу энергии (кислоте, холоду, электричеству, огню или звуку) до того, как урон будет нанесен. Эффект от этого сдвига парадигмы длится 3 раунда. Это не влияет на способность существа выживать в опасностях окружающей среды, только на то, какой урон оно получает от атак и особых способностей. (Например, существо, у которого иммунитет к огню, был заменён на иммунитет к холоду этим сдвигом, и при это оно в данный момент плавает в лаве, оно все еще не получает урона от лавы, но теперь оно уязвимо для оружия наносящего урон огнём и соответствующих заклинаний.) Существо может попытаться пройти испытание Воли, чтобы отменить этот эффект. После того, как вы нацелились на существо этим сдвигом парадигмы, вы не сможете снова нацелить это существо этим сдвигом парадигмы в течение следующих 24 часов. Вы должны знать сдвиг парадигмы "сдвиг сопротивления", чтобы получить этот сдвиг парадигмы.

Пространственная транспозиция (Св)

Один раз в раунд в качестве сопутствующего действия вы можете менять положение двух существ в пределах 100 футов, мгновенно меняя их местами. Это перемещение не провоцирует внеочередных атак. Вы не можете менять положение существ таким образом, чтобы какое-либо существо получило урон или было вынуждено перейти в физически неподходящее пространство. (Например, вы не можете поменять местами два существа разных размеров, если это приведет к тому, что более крупное существо рискнет упасть со скалы или попасть в ловушку, или приведет к тому, что одно из существ окажется внутри твердого объекта). Каждое целевое существо может пройти испытание Воли, чтобы избежать этого эффекта. Если хотя бы одно из существ преуспевает, этот сдвиг парадигмы отменяется. После того, как вы нацелились на существо этим сдвигом парадигмы, вы не сможете снова нацелить это существо этим сдвигом парадигмы в течение 24 часов.

Порвать завесу (Св)

Основным действием вы можете выбрать целью одно существо в пределах 100 футов и разорвать завесы всех миров, сокрушая цель ошеломляющей фантасмагорией. Это заставляет существо получить состояние шока на 3 раунда, если оно не преуспеет в испытании Воли. Это эффект с дескриптором "Разум". После того, как вы нацелились на существо этим сдвигом парадигмы, вы не сможете снова нацелить это существо этим сдвигом парадигмы в течение следующих 24 часов.

Агент хаоса
Тема: Благородный отпрыск*

Вам наскучила жизнь в безопасности и роскоши, и вы стремитесь испытывать дикие ощущения, которые вы чувствуете в других реальностях.

Характеристики
Харизма дает вам больше ПР и укрепляет ваши социальные навыки, а Интеллект помогает манипулировать другими.

Сдвиги парадигмы
Древний секрет (2 Ур.)
Сдвиг сопротивления (2 Ур.)
Оптимизирование (5 Ур.)
Формирование бесконечности (11 Ур.)

Заклинания
1 - приворот (гуманоид)
2 - ужас

Черты
Эксперт (Блеф)
Эксперт (Дипломатия)
Взаимодополняющие навыки (Компьютеры и Дипломатия)

Навыки
Блеф
Дипломатия
Компьютеры
Мистицизм
Культура

*Character Operations Manual стр. 13

Изыскатель
Тема: Ксеноискатель

Вам известно, что мультивселенная существует и скрывает множество чудес. И ваша цель, это найти их и изучить.

Характеристики
Ловкость - это ваша самая важная характеристика, так как она нужна для атак в дальнем бою, в то время как Харизма дает вам больше ПР.

Сдвиги парадигмы
Проекция иных реальностей (2 Ур.)
Второй шанс (2 Ур.)
Оружейный сдвиг (5 Ур.)
Быстрый телепорт (8 Ур.)

Заклинания
1 - защитная оболочка
2 - пространственный прыжок*

Черты
Умелый верхолаз
Малая сценическая магия (Миры Соглашения стр. 191)
Подвижность

Навыки
Акробатика
Атлетика
Физические науки
Профессия (Исследователь)
Выживание

*Character Operations Manual стр. 140

Ренегат
Тема: Преступник

Узнав, что не существует единой истинной реальности, вы отвергли все предначертания своей и делаете только то, что сами считаете правильным.

Характеристики

Харизма дает вам больше ПР и укрепляет ваши социальные навыки, а Интеллект позволяет вам больше узнать о тех, с кем вы имеете дело.

Сдвиги парадигмы

Искривление организма (2 Ур.)
Предотвращение ран (2 Ур.)
Оптимизирование (5 Ур.)
Отрицание магии (8 Ур.)

Заклинания

1 - Губительный полиморф*
2 - Стук

Черты

Шумный сбой
Улучшенная инициатива
Огонь по своим

Навыки

Акробатика
Блеф
Компьютеры
Запугивание
Проницательность

*Инопланетный архив 2 стр. 147

Заклинатель войны
Тема: Наёмник

Из боевых кличей и взрывов оружия из дюжин различных временных линий вы узнали, что война это целая мультивселенная.

Характеристики

Харизма дает вам больше ПР и усиливает мощь заклинаний, а ловкость помогает вам оставаться в живых.

Сдвиги парадигмы

Сорвать атаку (2 Ур.)
Перестановка гранаты (2 Ур.)
Сопротивление элементам (5 Ур.)
Пространственный отскок (11 Ур.)

Заклинания

1 - перегрев
2 - Зеркальное отражение

Черты

Подготовка гранаты*
Железная решимость
Проникающее заклинание

Навыки

Блеф
Культура
Инженерное дело
Запугивание
Профессия (Наёмник)

*Character Operations Manual стр. 113